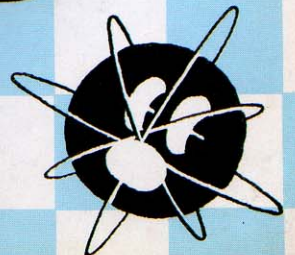
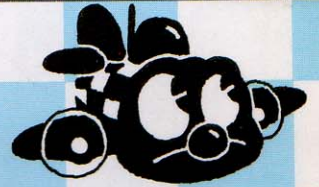
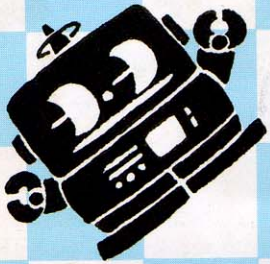
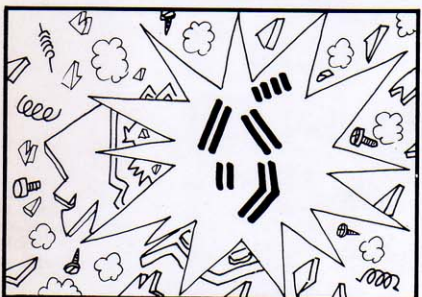
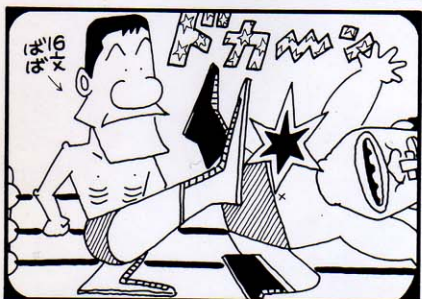
ソフトからハードまで、MSXに関する気になることは
この本読んで、上手に問い合わせしよう!
聞いていいこと
困ること
ハンドブック
Mマガ
編集部
ハードウェア
メーカー
ソフトウェア
メーカー
パソコン
ショップ
QUESTION
MSXマガジン9月号別冊付録

MSXマガジン編集部の場合

MSXの情報ならオマカセ！ というMマガ編集部。だからといって、どんな問い合わせにもこたえます。てなことにはイカナイ。厳正中立、公明正大、秘密厳守をモットーに紆余曲折で日夜、編集していますゆえやっぱ、聞かれてもこたえに困ることもあるのです。そのへんのことは、ぜひともわかってほし～いナ。

ケース１　エ、エラーじゃー!!

「ぜぇーったいにタイプミスなんかないのに、このプログラム動かないゾー!!　編集部に電話して文句いってやろう」

てなことで、編集部に電話をかけてきたＨ氏。

ところが、編集部に電話してみると、あっけなく、「タイプミスですからもう一度確かめてください」。

という冷たい返事しか返ってこない。こ、これはいったいどうしたことだ。

編集部の奴ら、こっちが素人だと思ってなめてやがるなー。もうこんりんざい、Mマガなんて買ってやるもんか。

ちょっと大げさでしたか？　しかし、こういった質問がたいへん多いのも事実です。

まず、編集部に電話する前にエラーメッセージを確認してから電話することをお勧めします。それよりも厄介なのがエラーがでないのになんか動作がおかしい、どうもちゃんと動いているように思えない。また。正確にタイプしたはずなのに暴走する。なんていうのはプログラムの構造が解らない人にとっては一大パニックにおちいります。こういったことは編集部に質問されてもお答えできないでしょう。これはもうタイプした人自身に頼るしかありま

せん。

また、プログラムの改造による質問のお答えはできないのです。これは、自己改造した場合の規模によって大きくプログラムの内容が変わることがあります。これではMマガは手も足もでません。

一生懸命、タイプしたプログラムが動かないのは悔しいもんです。10回も見直したのに、なんで動かないの～!!　おかしい～よ!!

Mマガのプログラムにバグがあった場合は、まず最初に情報電話にバグ情報を入れておきます。そして、早ければ、次号にバグ情報がアフターケアされます。それでもダメな場合はあきらめましょう!!

ケース2　ゲームができないよ～!!

小学校1年生位の男の子からの電話です。「アドベンチャーゲームができないの～!!　だから答を教えて……」

ところがゲーム担当のH女史は、「アドベンチャーゲームは人に聞かずに解くようにしないとおもしろくないでしょ。それに、電話で簡単に答を教えることはできないわ」といってこの男の子の電話を切ってしまいました。ところが1時間もしないうちにおなじ男の子が泣きながら電話してきたのです。これにはH女史もビックリして、しかたなく答を教えてあげました。

アドベンチャーゲームは答を知ってしまうと興味が半減してしまいます。ですから答を教えてあげることはほとんどできません。

もちろんこの男の子の場合は特別で、泣いて電話すれば誰でも教えてあげるというもんではありません。

ゲームは、ソフトトピックスやソフトインフォメーションなどの記事に関する問い合わせ（説明不足な点や定価の確認など）にたいしては親切にお答えするようにしています。

そうそう、ロールプレイングゲームについても同じことがいえます。ロールプレイングゲームには答がない。といってもいいでしょう。経験値、体力、マジックポイントなどを上げながら、進んでいかなくてはなりません。

つまり、答というよりはヒントが必要なんでしょう。しかし、そのヒントを教えてしまうこともできればしたくありません。なぜならば隠しキャラなどの場所を教えてしまってはこれまた興味が半減してしまうからです。

ケース3　なにを買えばいいのか教えて？

プログラムの質問で電話をかけてきた方がちょっとついでに、「マシンを買いたいんだけどなにを買ったらいいでしょうね」。なんて軽～く相談される場合があります。相談したほうは軽い気持ちでしょうが、相談されたほうは、「これは困った!!　なにを

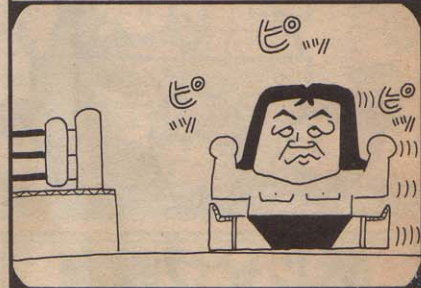
突然ワジマ

古川一朗

新しいソフト

古川一朗

新しいソフト イッキ闘魂スペシャルってんだ

そう、ほんと あたしにもやらせて

やりたいのか聞いてみよう」。

そして返ってきた答が、「いや～、べつにこれといってなにがやりたいといっても、ワープロ、データベースもやりたいし…?　パソコン通信もあるな～‼」。

これではMSXが「なんでもできる‼　なんにもできない‼」普通のコンピュータになってしまいます。まったく、アドバイスする余地はありません。予算、使用状況をよく考えてマシン選びをしてください。

では編集部に電話してなにを聞けるというのでしょう?　これはハードの互換性についてやハード各メーカーから発売している周辺機器の状況を教えてあげることは可能です。

ソニーのモデムはどのマシンでも使えるんですか?　松下のディスクドライブとソニーのディスクドライブはどこが違うんですか?　ハード紹介のページでもっと詳しいことが知りたいのですが。などといったことにはある程度お答えできると思っています。

また、「パソコン通信をやりたいのだけれど何を揃えたらいいのかしら?」なんてことの質問にはお答えできると思います。(ただし、こういった質問にお答えできるのは編集長だけでしょう。つまりうちの編集長は身のほど知らず…………‼)。

では、雑誌に掲載されている広告についての質問はどうすればいいのでしょう?　これは広告に関する質問と広告に載っている製品に関する質問ではちょっと内容が違います。多分、一般読者の皆さんが質問するのは、広告に載っている製品についてだと思います。

製品についての質問は広告ページに掲載されている電話番号を確認してください。もしも、連絡先が明記されていない場合には、編集部でお答えいたします。

もうひとつ、広告ページに資料請求券がありますが、よくこれをMマガに送ってくる人がいますが、Mマガに送っても資料請求はできません。この資料請求券の送り先は、券をつけている会社（ソフトハウス、ハードメーカーなど）にしてください。Mマガに送ってもダメですよ。

ケース4　プログラムの投稿がしたいよ～‼

プログラムの投稿はどうすればいいんだろう?　そうです、プログラムの投稿についてはMマガでは特に明記したことがありません。この頃はプログラムコンテストもやらなくなってしまいました。

ではMマガではプログラムの投稿を求めていないのでしょうか?　決してそんなことはありません。もっともっと投稿が欲しくてしかたがないのです。ただし、どんなプログラムでもいいというわけではありません。

1.できればゲームソフトがいい。ゲーム以外のプログラムでもかまいませんが、よほどよくできたプログラムでなければ掲載できません。プログラム自体はBASICであろうとマシン語であろうとどちらでもかまいません。

2.完全オリジナルでなければ採用で

きない。もちろん二重投稿も受け付けできません。他の雑誌のどこにも投稿していないプログラムを募集します。

3.バグのでないプログラムが欲しい!!

こんなこと書くと怒られちゃうかな?! とはいっても、バグだらけのプログラムを送ってもらってもどうしようもありません。例外として、ワンポイントアドバイスの投稿に関してはバグがあってもかまいません。

ですから、プログラムエリアへの投稿なのかそれともワンポイントアドバイスへの投稿（最近、盗作がめだって多くなってきています。盗作はやめてください。盗作の正否をすべてMマガで調べることは現実に不可能です。読者の皆さんのたいへんな迷惑になります）なのかをはっきりして送ってください。

4.メディアはなんでもけっこう??

いえいえ、できるだけディスクで投稿してください。もしも、ディスクの返却を希望であれば、はっきりと、「ディスク返却希望」と書いてください。

カセットテープは絶対に受け付けない。というわけではありませんが、編集処理上、ディスクのほうがなにかと便利なんです（編集のわがままですみません）。

5.アイディア豊富なプログラムがいいな～!! プログラムの大きい小さいは問いません。また、アイディア豊富で楽しいプログラムを待っています。

簡単に言うな!! と怒られそうですが、読者の皆さんに送るプログラムですからできるだけ質の高いものを掲載したいと思っています。

《編集部に聞き上手になる方法》

基本的に編集部でお答えできることは、雑誌に掲載している記事についてです。それ以外のことについては原則としては受け付けていないのが現状です。しかし、Mマガではある程度の範囲までですが、ＭＳＸのことについての全般的な質問を受けることもあります。(先ほども書きましたが、お答えできるのが、編集長だけで、その他の編集部員では、お答えできないこともあります)。

ここで、質問するためのテクニックを紹介いたしましょう。

1.月号、ページ数をはっきりさせる。

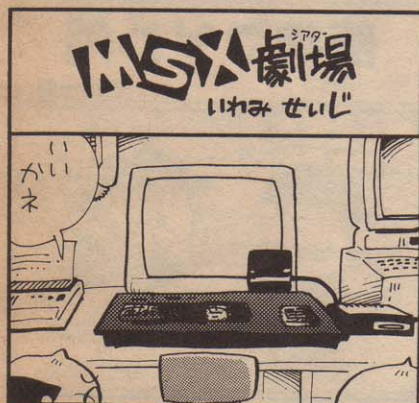
ただし、3～4ヶ月前の記事の質問については、覚えていないことが多いので、なるべく早いうちに質問するようにしてください。はっきりいってこんな昔のことは覚えていません。

2.忘れていましたが、ポケットバンクシリーズを出しているのもMマガ編集部です。ポケットバンク担当もいますから、バンバン質問してください。

編集部の一番いそがしいのが、月末と月初めです。月末は原稿〆切と最終校正が重なっています。月初めは、入稿がありますので皆忙しくしています。ですから、比較的余裕のある中旬あたりを狙ってください。

阪神ファン用

古川一朗

ハードウェアメーカーの場合

MSXにMSX2、FDDやデータレコーダにプリンタ。
ハードウェアは実にバラエティに揃っています。
使い勝手に合わせて自由自在にコンポーネントできる
MSXだから、問い合わせの内容も種々雑多。
キチンと質問事項を整理して、ダイアルしよう!
でないと、オジサンはホトト困ってしまうのだよ。

ブラザー工業

①今、プリンタを買ったらいくら割引きをしてくれますか？

インフォメーションセンターでは製品の販売はしておりません。いくら割引きをしてくれるのかは、お店によっても違いますので、お買いになる予定の販売店に問い合わせてください。

②どのソフトがいちばん使いやすいですか？

ソフトと当社のハードウェアの対応については、お答えすることができますが、それ以上のことは何とも言いようがありません。ソフトのカタログなどを検討して、自分の目的に合ったものを捜し出してください。

③新しい製品が出る予定はありますか。

どこも同じ企業秘密で、正式に発表するまでは、お客様に直接お教えすることはできません。ゴメンナサイ。

①カタログを見ただけではわからない製品に対する質問。

②取扱い説明書を読んで確認しても、そのとおりにプリンタやプリントシンセサイザーが作動しないときの問い合わせ。

③製品のラインナップ、カタログなどの請求。

A社

現在、当社では4本のソフトウェアを販売しており、ユーザーからの質問もハードウェアについてよりも、ハードウェアで、パッケージソフトウェアを使った場合の動作・操作方法などが多いようです。

《ハードメーカーのユーザーサービス》ソニー㈱お客様ご相談センター・東京(03)448-3311・大阪(06)251-5111・名古屋(052)232-2611／日本ビクター㈱インフォメーションセンター・東京(03)580-2861／ブラザー工業㈱インフォメーションセンター・名古屋(052)263-5818／松下電器産業㈱ユーザーサービス・京都(075)223-2281・四国(0878)51-3333・福岡(092)271-7466・パナメディアギンザ(03)572-3871／

電話による質問の場合は、どうしても操作面で、こちらの説明がうまく伝わらず、またお客様の説明もこちらに伝わらないことがあります。

そこで、どのメーカーでも同じだと思いますが、質問をされる場合には、

1．ハードウェアは？
2．周辺機器は？
3．使用しているソフトは？
4．いつ、どのようなことをしているときに、どういったことが起こったか？

をお知らせくださればありがたいです。

B社

①プログラムに関する問い合わせ。

雑誌に記載されているプログラムを入力して、その内容に関して問い合わせがあるが、その場合はプログラムを記載した出版社か版権者へ問い合わせ願いたい。なぜならソフトの内容がわからず正確なアドバイスができないからです。

①接続できる周辺機器、利用方法など。「パソコン通信をやるには、なにを用意したらよいのか」とか、「住所録をやりたいのだけどできますか」という問い合わせ。

ソニー

①ソニーのパソコンはどこで見れるか？

東京はソニービル、大阪はソニータワーの2会場にショールームがあります。ここでソニーの新製品を実際に手を触れてみることができます。ゲームソフトも試しに遊べます。

②新製品などの問い合わせをしたい。

ソニーではお客様ご相談センターがあります。ソフトをはじめ新製品等の各種問い合わせにおこたえしています。

③自作のプログラムが走らないのですが、どこが悪いか教えてほしい。

BASICにしろマシン語にしろ、自作のプログラムに関しては、おこたえ致しません。

④パソコンがこわれてしまったとき。

パソコン（周辺機器を含む）には、すべて保証書がついていますので、購入してから1年間は無料です。動かないなど、こわれたと考えられる場合は、最寄りのソニーサービスに問い合わせをしてください。よろしくお願いします。

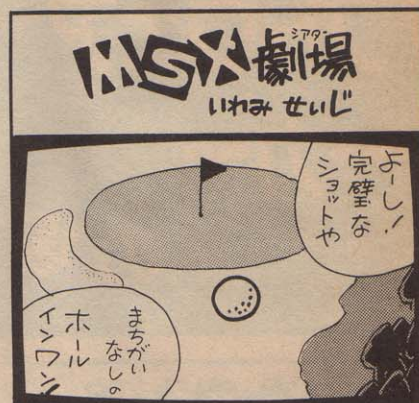
C社

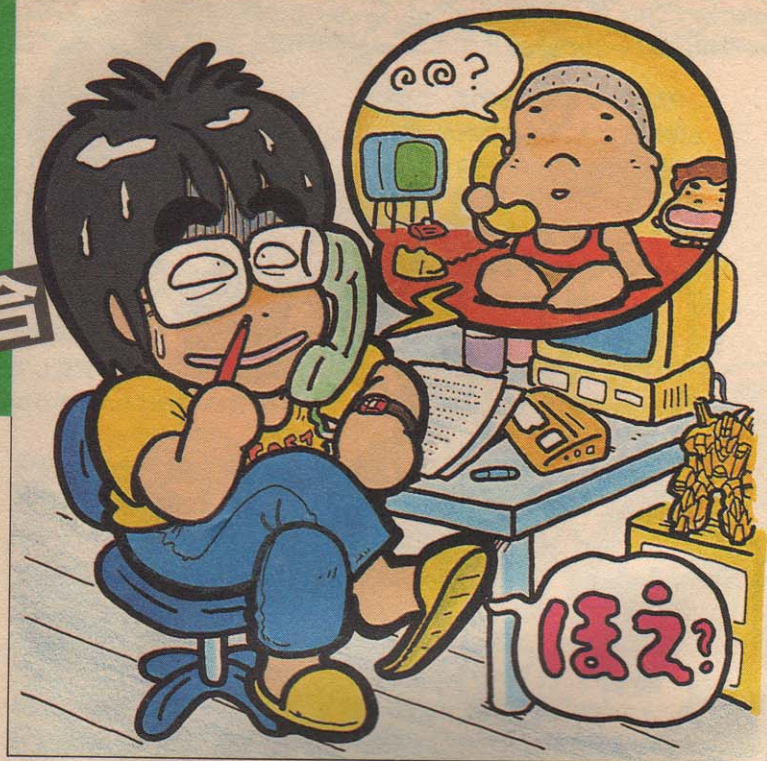
①BASIC命令の使い方、特にBASIC取扱い説明書に記載してある内容を読めばわかるような質問。
②雑誌に記載してあるプログラムを入力したが、動かない。それはどうしてか、といった質問。
③雑誌に記載してあるプログラムを改造したいが、どうしたら良いかアドバイスしてほしい。
④自分で製作したプログラムをＲＵＮさせたが、エラーが出て動かない。どこが悪いのですか、といった質問。

①ハードウェアのスペックで、カタログに表示がないとか、あってもわかりにくい事項。
②ハードに付属のソフトについても同じです。

D社

①ソフト担当者も気づかないバグを指摘されること。
②カタログや広告に掲載されている以上のくわしい商品説明。
③取扱い説明書の中のわかりづらい点。
④ユーザーの自宅の近くに特約店はありますか、という質問。

①ソフトの売り上げ本数を教えてください。
②今、開発中のソフトの内容を教えてください。
③A店とB店とでは、どちらから買ったほうが良いでしょうか。
④どこの店が安いですか。
⑤他社のＭＳＸパソコンを使って、当社のソフトが作動しない場合は、当社が他社のそのＭＳＸパソコンのスペックを完全に理解していないことがあります。このようなケースでは、使用しているＭＳＸパソコンのメーカーに聞いていただかないと、作動しない理由がわからない場合があります。
⑥データレコーダによる読み込み不良については、データレコーダとパソコンとの相性の問題があるので、複数のデータレコーダやカセットデッキで試してみてから、問い合わせしてほしい。

ヤマハ音楽振興会テクノ楽器開発センター・東京(03)719-3101／日本楽器ＭＳＸインフォメーション・東京(03)255-4487・大阪(06)251-0535
三洋電機株式会社・コンピュータ企画部・大阪(06)443-5145・東京(03)836-3871・近畿(06)443-5140・北海道(011)271-6470・
東北(022)267-3681・中部(052)582-6123・中国(082)243-9120・四国(0878)34-7694・九州(092)291-6270

ソフトウェアメーカーの場合

そりゃ、仲間の誰よりもはやくクリアはしたいもの。
といって、答を聞いてしまう、なんてのはナサケナイ。
皆んな悩んでウマクなるんだ!
で、頭パニックになるその前に攻略本や雑誌でヒントを探そう。ゲームの奥深さを知らずして、リタイアしてもらっては開発したコチラも、あまりに残念というものダ。

デービーソフト

①ゲームの内容に関する質問で解き方やクリア方法などは、ある程度まで聞いていいです。
②雑誌に広告や記事として掲載されたゲームの内容や発売日について。ただし、詳しい内容や正確な発売日などに関しては、企業秘密という理由から、おこたえできない場合もあります。

①ゲームの解き方の質問でも、すべての解き方を聞いてくるような質問は困ります。できるだけ自分で解いてほしいです。でもどうしても解けない、というときはお助け致します。

※問い合わせはデービーソフトTIC(テクニカル・インフォメーション・センター) ☎011(251)7462まで。

ポニー

●最近リリースされたもの、今後のリリース予定については、返答します。
●以下のようなことは困ります。
①アドベンチャーゲームなどの解答やヒントへの問い合わせ。
②いたずら電話。(特に女性が電話の応対をすると、悪ふざけをする)

エニックス

●当社の商品を買ったのだが、正常に動作しない。といった問い合わせには応じています。

①ゲームのヒントについての問い合わせ。
これがいちばん多いのですが、当社では電話によるヒントの問い合わせにはいっ

さい応じていません。アドベンチャーゲームなどのソフトにはヒント券を付けていますので、そちらを使って申し込んでください。

②今、どんなゲームを開発してるか？

現在開発中のソフトに関しては、おこたえできません。発売日などが決まったソフトに関しては、当社が広告を掲載している雑誌等をごらんください。

ストラットフォードCCC

①当社の製品の内容について。

当社はＭＳＸを中心に教育ソフトを販売しています。教育ソフトって何だろう？疑問のある方は、どしどし電話してください。ソフトの内容などについて、できる限りのことは電話でおこたえします。

※ストラットフォードＣＣＣお客様サービス係　☎0488(85)5222　※受け付け時間は午前10時〜午後６時です。

スクウェア

●次回作品に関する情報の問い合わせには、おこたえします。

●ゲームの重要な謎に関しては、ヒントを教えています。(しかし、あくまでも答を聞きたがる方には困ります)。

※ユーザーサポート　☎03(545)3519

ＨＡＬ研究所

①ＨＡＬ研の新作ソフトの発売日、価格などの確認。

②マニュアルなどをよ〜く読んだけど、ど〜してもわからない、といったとき。

③ソフトが不良ではないか、と思われるとき、どうすればいいのかを聞きたい。といった場合の問い合わせ。

④ＨＡＬ研の商品はどこで売ってますか？　通信販売はしていますか？

(なるべくこたえるようにしています)。

①他のソフト＆ハードメーカーの電話番号は聞いてこないで。

ＨＡＬ研はＮＴＴの番号案内ではありません。

②何かください。

ＨＡＬ研は慈善事業をしているわけではないんです。

③ゲームの企画を作ったんですが、聞いてください。

こういった問い合わせは、手紙で送るようにしてください。

ハミングバードソフト

当社にユーザー登録されている方のみ、ユーザーサポートをしています。ヒントの問い合わせ、ゲームで行き詰まったとき、操作上のミスでディスクを壊した、といった場合などに対応しています。

ただし、ゲームに対する質問の場合、「どこで、何のアイテムを持って、どんなことをして、どうなったから、どうすればいいのか」といった順序だった質問がないときは、ヒントの教えようがないです。なぜなら、そのときのアイテム、ゲームの進行状況によってヒントの出し方がいろいろ異なってくるからです。具体的に質問をしてほしいですね。

レーベンプロ

①ゲームの内容そのものに関する質問。

企業秘密のため、教えられない情報以外はできるだけ、おこたえするようにしています。ゲームのヒントについては、程度問題ですので、教えられるケースとそうでないケースがあります。

質問の際には、次のことをお願いします。

１．商品名、どの場面での何が知りたいのか？　具体的にわかりやすく言ってほしい。

２．問い合わせはできればお手紙で。電話でも受けつけていますが、質問の内容によっては、すぐにおこたえできない場合があります。

①新作ソフトはいつできるのか？

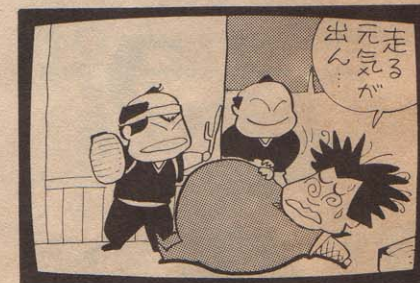
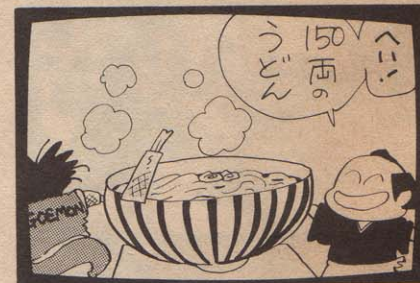
発売直前にならないと、はっきりとおこたえできない場合がほとんどです。

②シナリオやキャラクタのアイデアを送りたいが、採用してくれるのか。

当社ではシナリオのアイデアを受けつけておりますが、電話だけでは何ともおこたえすることはできません。

③問い合わせの時間帯は常識を守ってほしい。(夜中の３時にかかってきたケースもあります)。

④コピーしたソフトを持っている人の問い合わせには、応じかねます。

友だちからゲームソフトをコピーした人が、ゲームのやり方がわからないのでマニュアルを送ってほしい。と言

ってくるケースがあります。この場合はご要望におこたえすることができません。また、他のお問い合わせについても同様です。

⑤少しわからないことがあると、すぐに聞いてくる。

ゲームの内容については、できる限りおこたえするようにしていますが、1日に何回も同じ人から電話がかかってくることがあります。自分でよ～く考えたうえで問い合わせてください。

※特にユーザーサポート専用の電話は設置していませんが、お問い合わせは☎03(719)2811で受け付けています。

ブラザー工業(ソフトベンダー武尊)

①タケル会員になりたいのですが……。

会員になるのは無料です。パッケージ内のハガキの入会希望欄にマークし、必要事項を記入の上、郵送してください。2週間ほどで、会員証とタケルジャーナルが送られてきますよ。

①タケルにはどんなソフトがあるのですか？

どんなソフトと言われても、アドベンチャーから教育ソフトまで豊富にあるのでこたえようがありません。タケル用にラインナップが用意されていますので、それをご覧になれば大体わかると思います。

②ゲームに関するヒントを教えて。

基本的に電話などでは、おこたえできません。なお、ヒント集のあるソフトについては、マニュアルのヒント集申し込みカードに〝ヒント集希望〟と明記し、タケル事務局☎052(263)5895までお申し込みください。

その他、タケル設置店、登録ソフトなどタケルに関するご質問もタケル事務局までお願いします。

システムサコム

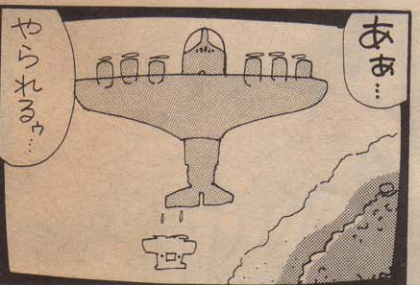
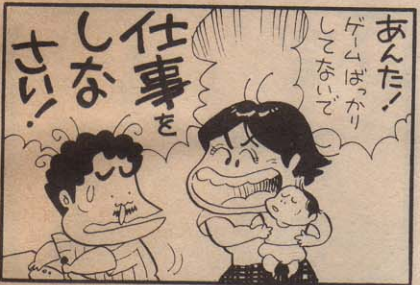
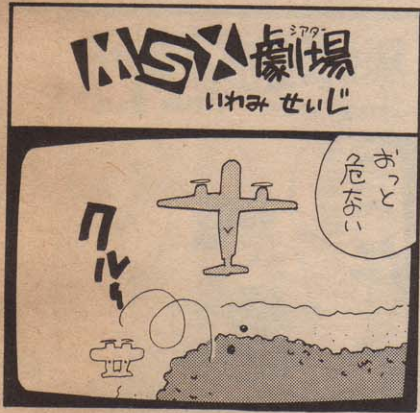
①商品に関する質問は、どんどん受け付けています。

例えば、買ったソフトが、ちゃんと動かない。○○というソフトはいつ出るの？　○○というソフトはMSXで使えるの？　などです。

②ゲームの解き方についての質問は、電話ではこたえられません。返信用切手を同封して、手紙を送って欲しいと思います。そうすれば、ヒント集を送ります。ただ、自分の名前を書き忘れる人がけっこういますので、気をつけて欲しいですね。

③これは①にも関係しますが、買ったソフトが動かなかったり、おかしいと思ったりしたときは、買ったお店ではなく、サコムに直接問い合わせて欲しいと思います。そういう相談の窓口として☎03(635)7609という専用電話がありますので、どんどん気軽に相談してください。

①これバグでしょう？

確かに、ソフト中にバグが発生することはあります。でも、正直なところ、個人を対象にプログラムの

修正ができるほどの余裕はないのです。お願いです。小さなバグは笑って許して！　もちろんバグのないソフトを作るために、私たちは全力をつくしています。

②プログラムのソースを公開して？

　何といっても、プログラムの内容は企業秘密です。何のためにソース・プログラムを知りたいのかも疑問ですが、とにかくおこたえできないのが、この手の質問です。

③プログラマになるには、何を勉強すればいいの？

　相談したい気持ちもわかります。時間的余裕があれば、相談にのってあげたいとも思います。でも、現実には、みんな新作ソフトのことで頭がいっぱい。残念ながら、プログラムテクニック教室をできる状態ではないのです。どうか、その辺の事情を理解してください。

※システムサコムのユーザーサポートは☎03(635)7609です。

コナミ

①商品の発売日、価格などの質問。

②当社商品の内容に関して、わかりにくいところの確認、または当社商品に付随する物（取説、カタログなど）のわかりにくいところの確認。

①どうしたらクリアできますか？　というばく然とした質問

②雑誌の記事に関する問い合わせ。——基本的には当社の商品であっても、記事となった場合は雑誌社に依存します。

※新製品情報電話／関東03(262)9110 関西06(334)0399 北海道011(851)3000

コンパイル

①ソフトが異常動作する場合など、製品不良に関する問い合わせ。

②取り扱い説明書のわかりにくい記述に対する確認。

③資料請求、コンパイルクラブについての問い合わせ。および広告についての質問。

①コンパイル以外のメーカーから発売されているソフトについての問い合わせ。

②「おね～さんの電話番号は？」

　コンパイルのおね～さんたちは、みんなカワイイコばかりだけど、イタズラ電話はやめようね。また、「コピーに成功したよ」なんて電話してくる子がいるけど、〝なんだこいつは！〟と怒り心頭になっちゃうよ。

※質問、お問い合わせは岡崎さんまで。☎082(263)6006　ヒマなら社長も相手してくれるよ。

マイクロキャビン

①マニュアルを見ましたか？

　ゲームソフトに関しても、マニュアルは必ず読んでください。たとえばロード方法、操作方法は必ず記載されています。質問をいただいた方にマニュアルを読んだかたずねると、意外に見ていない方が多いのに驚かされます。また、なかにはマニュアルを持っていないという人までいますが、どういうことなんですかね？　ソフトハウスも読みやすく、理解しやすいマニュアル作りを目指していますので、ぜひ活用してください。

②自分のマシンの型番とメーカーぐらいは覚えておこう！

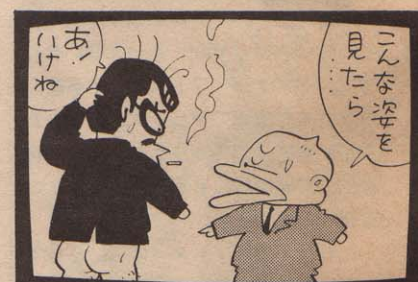
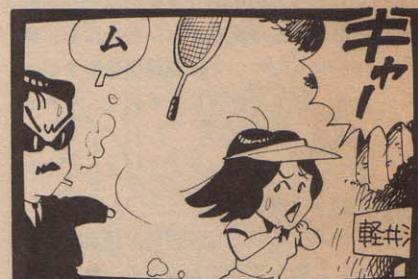
　ＭＳＸには１と２があり、容量もそれぞれの機種により異なります。そのため、RAM容量、VRAMといったものを知らないために起きる問題が、かなり多く見られます。こちらとしてもメーカー名や型番がわからなければ何の手も打てないというケースがあります。お問い合わせの際はただＭＳＸ、ＭＳＸ２の別だけでなく、メーカー名と型番を必ず言ってください。

T&Eソフト

①ＲＰＧやアドベンチャーの謎ときに関するさまざまな質問。

　ゲームに行きづまって困っているのは電話を聞いても良くわかるのですが、あなたひとりだけに

MSX劇場（シアター）

いわみ せいじ

……というわけにもいきませんし、ゲームの楽しさを奪ってしまいますのでおこたえするわけにはいきません。

②プログラムの作り方に関する質問。

　ゲームで遊ぶだけでなく、ゲーム作りに目覚めたあなたのファイトは認めますが、ただばくぜんと「シューティングゲームが作りたいから、スクロールのさせ方を教えてください」とか、「ハイドライドの重ね合わせ表示の方

法を教えてください」というのでは、どうこたえていいものか困ってしまいます。できる限りのことを教えてあげたいのですが、あなたのコンピュータに関する知識によって解答方法も異なりますし、私達が解答にさくことのできる時間も限られています。

③新作ソフトをこっそり教えて。

新しいソフトの情報が知りたいのはユーザーの方なら、誰でも同じだと思います。しかし企業秘密の部分もありますし、開発途中に中止・変更になってしまうものもあります。ユーザーのみなさんを混乱させないためにも、新作ソフトについては雑誌広告やテレホンサービスで発表しますので、それまでお待ちください。

④マニュアルをほとんど読まないで、質問をすること。

どんなものでも説明書を読まないで正しく動かすのは大変です。せめて起動方法やデータセーブ方法の部分については、読んでからゲームを始めるようにしてください。特にROMカートリッジなどの場合、パソコン本体を壊してしまうことだってあるのですから。

ボーステック

質問されていちばん困ることは、全機種統一規格である（はず）のゲームが機種によって動かないのはなぜか、という問い合わせにつきます。ソフトは販売する前にさまざまな機種でチェックを行ないますが、全機種のチェックというのは物理的にも時間的にも不可能に近いという現状があります。

これはどのソフトメーカーにとっても同じことだと思います。

ユーザーも自分のMSXのメーカー名と品番・メモリ容量をよく知らず、また、知っていてもいいかげんにこたえることがあり、ハード＆ソフトメーカー、そして（製品にバラツキがあるので）ユーザーが、1台のMSXのために振りまわされるというケースもあるのではないでしょうか。

この種の質問をされる場合には、ハードメーカー名と品番、メモリ容量、そしてMSXアダプタは付けているのか、それはどこのメーカーのどういう製品かという点を、詳しく話していただければと思う次第です。

日本ファルコム

①ソフトが動作しなかったときの問い合わせ。

持っている機種と、何ができないのかを言ってもらえると対応が早くなります。一方、「動かないのですが」と言ったきり、問いかけても返事が返ってこないのでは、いつまでたっても動かない原因はわかりません。電話をかける前には必ず・機種名（詳しく）・ソフト名・シリアルナンバー・症状、をまとめておいてください。

②修理品、及び認定証がまだ届かない。

「修理に送った○○○がまだ届かないのですが」と言って頂いた後に、こちらの質問にはっきりこたえてくださる方は大歓迎。何かが届かないときには電話をかける前に、修理なのか認定証なのか、機種は何か、ソフトは何か、登録番号、またはシリアル番号をまとめておいてください。

①ゲームのヒント。

「モンスターの倒し方は？」とか「いけにえの泉のある所は？」といった質問にはこたえられません。

②新製品のゲームの内容。

マニュアルをよく読んで、それでもどうしてもわからないときのみ受け付けます。

※日本ファルコム・アフターサービス係☎0425(27)6501

リットーミュージック

①ソフトの対応機種や対応周辺機器。

たとえば「ミケランジェロはMSX1でも作動しますか？」とか、「ミケランジェロで使えるカラープリンタはどの機種ですか？」などにはおこたえします。

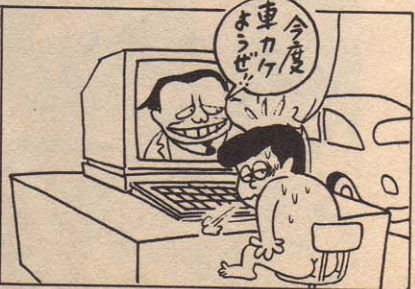
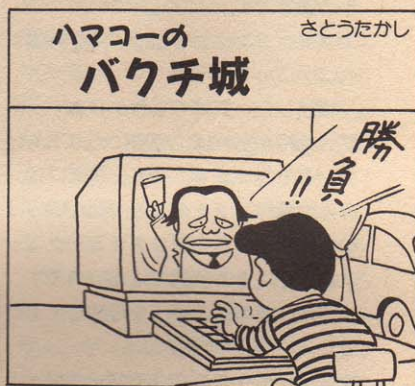
②発売予定日や定価。

当然ですね。

③入手方法。

「最寄りの販売店はどこですか？」とか、「通販で買いたいんですけど……」といった質問は受け付けます。「最寄りの——」についてはできるだけおこたえします。

④ソフトの内容。

「どういう特徴があるんですか？」とか「どういう入力方法ですか？」など、購入以前の質問から、「ここで出るはずの画面が出ないんですけど」「音が鳴らないんですが」等の購入後の「バグか

しら」という類の質問までＯＫです。

①他社ソフトとの比較。

質的に違う他社のソフトと比較して、「どっちが良いか？」などと聞かれても困ります。譜面入力型の音楽ソフトと文字入力型の音楽ソフトを比べてどっちが良いか、という質問にはこたえようがありません。

②音楽的な表記法や理論について。

「１小節に４分音符はいくつ入りますか？」とか、「デクレッシェンドって何ですか？」など、音楽的な内容まではご勘弁ください。

ソフトウエスト

コンパイラの文法上でのより高速な組み方など、技術的なご質問は大歓迎です。しかし、より的確なご返事をさせていただくためにも、ご質問はお手紙にしてください。お手紙には、お名前・ご住所・電話番号・使用機種・使用周辺機器などを忘れずにご明記ください。

①MSX-BASICのコンパイラは現在３社から４タイプ発売されていますが、どれがいちばんいいですか？

当社としましては、自社製品の説明はできますが、どれがいちばん良いとは言えません。それぞれ一長一短があると思いますので、ご自分でカタログなどで比較検討してください。

②動作がBASICと異なるのですが？

原因はほとんどの場合、コンパイラでは小数点以下の数値を無視するために、BASICとは異なる値が得られるためです。たとえば、

BASIC　10.5+2.5=13

コンパイラ　10.5+2.5=12

（～の部分が無視されるため）

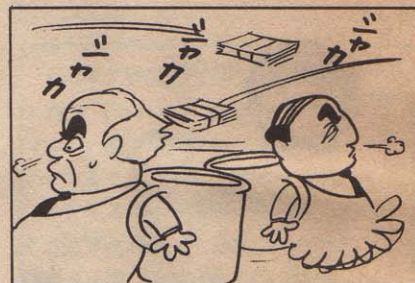
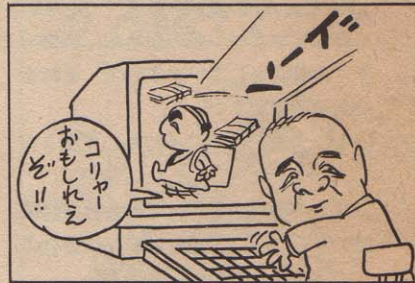
このような場合、(105+25)÷10という計算にすれば正しい値が得られます。

③××誌の○ページのプログラムはコンパイルできますか？

ご面倒でもご自分でお調べください。当社ではマニュアルをよく読んでいただいて、それでもわからないという点は、ご質問にもおこたえいたします。

アスキー・ホームソフトウェア開発

○○○ソフトのＭＳＸ版をぜひ出してください！

ご意見・ご要望・感想は大歓迎です。でも、コミ入った内容に関しては手紙でいただけるとありがたいですね。ただし、同じユーザーさんがひとつのゲームで行き詰まるたびに、チョコチョコと手紙をくださることがありますが、コレだけはカンベンしてください。

①この面では鍵が４つあるはず（とナニカの雑誌に書いてあった）んだけど、ボクのゲームではひとつ足りない。製品不良だから交換してよ！

ＲＰＧやアドベンチャーゲームなどで、こうした電話をいただくことがよ

政治献金
マネーゲーム
さとうたかし

くあります。こうした場合、ほとんど（というよりもすべての場合）が、それ以前に取るべきアイテムを取っていなかったり、行くべきところに行っていないという、取りわすれ・行きわすれの結果です。第○面にあるべきアイテムがないからといって、そのソフトが不良品だなどと思わないでください。また、メーカーの立場としてはゲームの内容、ヒントは残念ながらお教えできません。ＭＳＸマガジン等の雑誌などの記事をヒントに攻略してください。

②新作ソフトの情報を教えてください。

ＭＳＸマガジン等の記事や、広告で新作の発表をしていますので、それまでお待ちください。

③××社の○○ソフトについて聞きたいんですけど――。

ヨソの会社のことはその会社に直接聞いてください。当社はヨソの会社のことはまったくわかりません。

A社

①「××××（ソフト名）」はいつ発売ですか？

②「××××」が近くの販売店で売ってないんですけど、どこで手に入りますか？

私、ユーザーサポートのＫ子です。こんにちわ。毎日、お電話ありがとう。といいたいところだけど、困った電話も多くて、お姉さん、もう大変／　①とか②みたいな内容だったら、お役に立てちゃうんだけど……。でも、急いでないときは、ハガキでなるべく送って欲しいナ／　お願いネ／

①お姉さん、デートしてくれない？

②「××××」がクリアできないんだけど、どうしたらいいの？

③「××××」２日でクリアしたぞ／

私、声が可愛いせいか（もち、顔も可愛いんだけど……）、こういう電話、わりと多いのよねえ。ホント、困っちゃうわ。私にはレッキとしたＢＦがいるんだから……。①のような電話は、お金のムダだからやめてネ／　あと、②のような質問はお答えできません。どうしてもヒントが欲しい人は、マニュアルに書いてある、ヒントを送って欲しい係まで返信用封筒と切手を同封して送ってネ／　ＲＰＧ、アドベンチャーゲームはゆっくりクリアしましょうネ／　あと、③の電話だけど、気持ちはワカル／　でも、お姉さんも忙しいんだから、こういうことはハガキで自慢してネ／　じゃあ、バイバイ／

B社

①○○社の電話番号を教えてください。あるいは住所を知りたいのですが……。これらの質問は大変に困ります。ソフトメーカーどうしで連絡を取り合うことは、ほとんどありません。そのため、正確なアドレスをおこたえすることができません。社名がわかっている場合は、番号案内で調べてください。またＭＳＸマガジンのインフォーメーションページ、新年号別冊などには、住所、電話番号などが掲載されていますよネ。

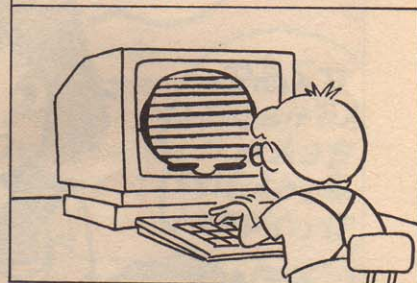
②ソフトの発売日をおたずねのみな様へ。新作ソフト発売のうわさが流れると、「正確な発売日を教えてください」という電話が増えます。ソフトの開発は大変に手間のかかるものです。完成後にエラーが発見されることも多く、なかなか確実に答えることができません。発売日が決定した段階では、各情報誌に必ず連絡しています。どうぞ、そちらを参考にしてください。

C社

①「あの一、広報の○○さんいますか？　えっ？　ぼくは、○○さんのファンなんですけど」

雑誌などで、メーカーの人間の氏名や、ときには写真が載ることがあります。こういったときのことを覚えていてくださるのか、時々こういう電話をいただくことがありますが、会社に突然こういうお電話をいただいても、当惑してしまいます。メーカーを応援してくださる方からのおたより等は、とてもうれしいものですが、忙しい勤務時間内にいきなりこんなお電話で呼びつけられるのは、ちょっと困ってしまいますね。

ナカシネの紫電改ゲーム

さとうたかし

②「ぼくは、貴社で作っているゲームがとても好きで、経営方針などにたいへん魅力を感じています。つきましては貴社に入社したいと……」

私たちの会社で、一緒に働いてくださるという希望をぶつけていただけるのは、たいへんうれしいことです。ただ、毎年社員の募集は一定の時期に公募いたしますので、それ以外の時期にはちょっとご期待に添いかねることに

なります。学生さんで、こちらにも求人があって運よくアルバイトで入って仕事をしていただく方もありますが、社員採用は就職試験の頃に、一斉に行なっています。

③「どうしてお店屋さんによって、ソフトの値段が違うんですか。ぼくが買ったのより安く売っている店があるとハラが立つんですけどッ!!」

そうですか。でも、お店はそれぞれ自分たちの考えで値段を設定しているので、私たちの会社がどうこうできるわけではないんですよね。次回からは安いお店を探して、ソコで買うようにしましょうネ。

①「えーと、ぼくのうちのそばのパソコンショップにも、電気屋さんにも、おたくの新作ソフトがないみたいなんですけど、いつ頃入ってくるんでしょうか?」

この質問は、こちらとしても極力正確にお答えできるようにしようと努力しているんですが、まずは、とにかくそのお店の方にお問い合わせをしていただくことが望ましいんですよね。販売店さんのほうが、絶対に確かな予定を教えてくださるはずですよ。

D社

「〜のソフトは出ないんですか?」「ファミコンには出たのにMSXにはないんですか?」

なんて質問おこたえしたいのもヤマヤマなんですが、企業秘密なんてものやバグが取れないとか、生産が間に合わなかったりしてお店に出てないこともあって、「ハイ、○月×日に発売します」なんてなかなか言い切れないわけなんです。満足できないこともあるかと思いますがそこを何とか、私たちも一生懸命なんだからご理解をいただきたいものなのです。

E社

①マニュアルを読んでも、どうしてもわからないのですが……。

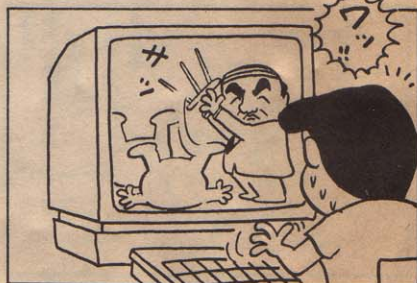
こういう質問ならばお受けします。特に、技術的な内容は当然おこたえいたします。

②今、○○○社の×××というマシンを使っているのですが、△△というソフトが立ち上がりません。どうすれば立ち上がるでしょうか?

こんな質問も、もちろんOK。しっかり自分の使っているMSXのメーカー名と機種名(場合によっては周辺機器名)を言ってください。

①3面目にランプがあるって聞いたんですけどぉ、ドコにあるの?

特にRPGの場合、この種のTELが多いのです。自分でわからないならば、そのゲームを買った意味がないと思うのですが……。特に最近はMSXマガジンを始め、各種

ニューリーダー
イス取りゲーム
さとうたかし

ＭＳＸ誌に〝ヒント〟がのっていますので、ソレを参考に、あとは自分自身で解くようにしてくださいネ。コチラとしても、どのゲームの何面目のドコにナニが隠されているのか、なんて覚えているワケではありませんし……。

②ソフトが動かないんです……(沈黙)。

ただ動かないと言われても、コチラとしてはドウ対処していいのかわかりません。イイ例の②にも書きましたが、コチラとしてはどこのメーカーの何というＭＳＸ（できれば容量も教えてもらえるとウレシイのですが）を、どういう状況で使ったら動かなかったのか、そのスベテがわからなければ打つ手がナイのです。ＭＳＸは統一規格に基づいて製作されたコンピュータです。そのため容量が合えば、すべてのソフトはＭＳＸ（またはＭＳＸ２）で使えるはずです。しかし、マレに相性の悪いマシンとソフトがあるというのも事実です。本来ならば出荷前にスベテの使用可能なマシンにかけて、チェックしなければならないんでしょうが、コチラとしても完璧にチェックできないというのが実情です。ですから、ソフトが動かないということはコチラのミスである場合も考えられるワケです。この種の質問・お電話は当然お受けいたしますが、必ず必要事項をおっしゃるようにしてくださいネ。沈黙電話は受ける側としましては、あまり気持ちがイイものではありませんし……。

困った電話①

緑川ヒロユキ

F社

①次回作は、あるいは××のパートIIは出るのか？　その内容は？

期待してくださるのはたいへんありがたいのですが、私どもにとってどのようなソフトを出していくかということは会社の命運を左右する一番重大な戦略なのです。したがいまして、基本的に新作情報というものは極秘事項でして、お電話などいただいてもおこたえはできません。もちろん発売のメドがつきましたらできる限り早く雑誌社さんなどにご連絡しておりますので、そちらをごらんになってください。

②本にのってるとおりにやってるのに裏ワザがうまく使えない。

当然のことですが、電話で裏ワザをお教えするようなことは一切やっておりません。また最近目立つものに「××には裏ワザはないんですか？」というものがありますがこれは論外です。

③パスワードの入力方法がわからない。

マニュアルをお読みいただければすぐにわかるような質問もよくあります。そのように申し上げると「今持ってない」といった返事をする方もいます。

ひとつご承知いただきたいことは、私どもは決して暇なわけではありません。良質なソフトをみなさまに提供できるようにがんばっているのです。そういうときに、上のような質問電話が

かかりますと仕事の流れを中断しておこたえしなければならなくなり、能率がかなり低下します。ですから、何かありましたときでもとりあえずマニュアル等はひととおりお読みになっていただき、それでもどうしても疑問が残るようなときにお電話するようにしてください。

④××のゲームで○○したのに△△しない。おかしいじゃないか。バグではないのか。

ソフトを販売するからにはこちらでもできる限りのデバッグはしているつもりです。ゲームの重要な展開にかかわる部分は特に入念にチェックしていますので、最初からバグだろうと決めつけられてお電話されるのはたいへん困ります。

また逆に、ごく些細なバグ（××でメッセージのスペルが違ってる、など）をお電話される方もいらっしゃいますが、その程度のことでしたらお電話くださらなくて結構です。

G社

①「Rrr……はい、○○ソフトです」「あのね、××の5面の△△に□□があるでしょ。あれど～やっても取れないんだけど、ど～すればいいの？　おたくで作ったソフトなんだから、ちゃんとこたえてちょ～だいね！」

こ～いうのって困るんだよね～。自分は金を払ってゲームを買ったユーザーなんだから、メーカーはそれに対して、どんなサポートでもする義務があるって思い込んでいる人。電話がつながった瞬間に、自分のいいたいことだけ一方的にしゃべり出すから始末が悪い。一般に良識があるとされている中年の方が、こういう電話をかけてきたときは、本当に驚きますね。

ソフトハウスに何を聞いていいか、悪いかという前に、まず電話をかけるときのマナーくらい、ちゃんと覚えておいて欲しいですね。ていねいな口調で電話をいただけば、それだけこたえる方も何とかしてあげようと、努力しますからね。

②電話での問い合わせならまだしも、直接我が社に乗り込んでくるユーザーの方もいます。営業妨害にもなりかねませんし、絶体にやめてほしいものですね。

《ソフトハウスに聞き上手》

さ～て、皆さん、ソフトハウスの実体って知ってますか？　できれば知らないよりは知ってるほうがいいでしょうね。しかし、これは皆さんの想像を絶する世界なんです。

まず、ソフトハウスに勤めている人達を人間だと思ってはいけません。彼等はハッカーという未知の生き物なんです。

それが証拠に、彼等の体力、知力、精神力は、人間を遥かに越えたものがあります。3日3晩の徹夜はおてのもの、なにを言われても動じない精神力、パソコン・ソフトをいとも簡単に作ってしまう頭脳。どうですか、とても人間技とは思えないでしょう。

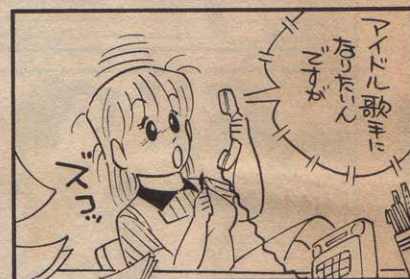
彼等とうまくつき合うにはそれなりの準備が必要です。それをこれから伝授してさしあげましょう。

まず、彼等はいつでも徹夜していますから、気が立っていて、少しでも刺激するとすぐに泣いてしまいます。（ソフトハウスにいる人たちは気の弱い人が多いので怒りはしません）

ですから、なるべく明るい声で、彼等を励ますように電話をかけるようにしましょう。

そして、質問をするときにも、ゲームのすばらしさやそのゲームの感想を話してから、質問の核心に触れるようにしましょう。

これでもゲームの答は教えてはくれません。だって、答を教えるなんて自分達が一生懸命作ったソフトの寿命を短くするだけだもんね。ということで、聞き上手はゲームの答ではなく、ヒントを聞くこと、そして、今自分がゲームでどんな立場に陥っているのかをよ～く説明すること。

そうすれば、ソフトハウスの人だって、冷たい態度をとりはしないと思います。

困った電話②

緑川ヒロユキ

一番いけないのは、いきなり答を聞こうとすること。そして、答を教えてくれるのが当り前みたいな態度もダメ！

ただし、ソフトハウスによってはヒントさえも教えてくれないところがあります。これは、意地悪でもなんでもないんですよ。ヒントや答を教えてしまっては、そのゲーム自体のおもしろさやミステリーが半減してしまうことになります。

パソコンショップの場合

困った電話③

緑川ヒロユキ

ショップはキミたちの一番身近なMSXステーション。見て、聴いて、さわってMSXをシッカリ確認できる。ぜったい上手につきあいたいネ。ショップの人に顔を覚えてもらうようになったら、キミはもうMSXのツウ。こうなりゃ、サービスやアフターケアもバッチリだ。

A店

ソフトの発売日についてはある程度こたえるようにしています。

一番多い問い合わせは、やはりソフトの発売日についてです。当店ではバインダーで管理して、流通やメーカー、雑誌などの新しい情報で常に書き換えていますし、掲示もしています。

ある程度聞いてくれるのは、人気の目安にもなっていいのですが、あまりにも発売がおくれているものについてシツコク追究されると、「うちのせいじゃない！」と言いたくなることもあります。またメーカーに直接聞いて「もう発売したよ」と言っても、流通を通ってトラックで運ばれてくるタイムラグがあるので、そのへんもわかってほしいと思います。（そこまで計算して出荷してくれるメーカーも数社ありますが、まだまだ少ないです。メーカーのみなさん、よろしくお願いします）

ソフトの内容、およびバグや不良については、たずねる前にしっかりと把握しておくよ～に。

以前ほどではありませんが、謎解きを聞く人がまだいます。そして、解けないのをバグとか不良のせいにする人もいます。ショップの人間だって、すべてのゲームを最後までやりきれるわけではありません。こうした質問を受けてもこたえられませんから、ゲームに行き詰まっても簡単にはあきらめず、自分の力で解決するようにしてください。それでもダメなら雑誌や攻略本を

見るとか、ソフトメーカーのユーザーサービスに問い合わせするとか、いろいろと方法があると思いますよ。

それから、困ることに買ったソフトを「不良だっ」と言って、家の人（特におかあさん）に持って来させる子がいます。このケースは本当に困ります。ソフトを使っていないおかあさんとでは、話が進みませんよ。ソフトが全然立ち上がらない、というなら話は楽ですが、そういうことはごくまれです。どうしても自分が来られないなら、〝こうしたMSXシステムを使って、このソフトをプレイしていたら、ここの画面でこのようなことが起きた。これはおかしいんじゃないかな〟。といったような、状況メモをおかあさんに持たせてくれるといいですね。それでもやっぱり「トラブルじゃないかな？」と思ったら、自分で状況をよく確認した上で、本人が聞きに来るのが一番です。

その他として、メーカーへの提案があります。――一般的に内気な子が多いのか、電話ではなく直接聞いてくる場合は少ないと思います。ですから、メーカーはパッケージにできるだけ多くの情報（必要機器、使える機種、画面写真、セット内容、難易度、サポートetc.）を表示すべきだと思います。なんたって、中身が見られないものを買うわけだし、オートデモとかも全部見られるわけじゃないでしょ。

B店

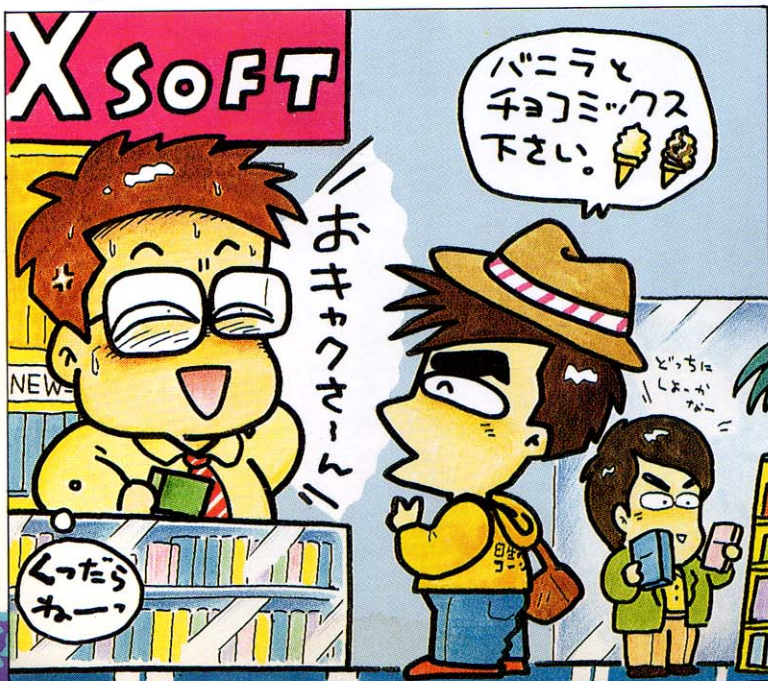
当店の最も多いお客様からの問い合わせは、新作ソフトの発売時期に関するものといっていいでしょう。MSXマガジンをはじめとした雑誌などを見て、電話してきますが、掲載されている時期よりも発売がおそくなるパターンが多いため、その場ですぐに納期の返答をすることは、非常に困難です。

当店としては問屋との密な納期確認で対応するしかない状況です。あとはメーカー側が広告宣伝などで発表した発売時期をくれぐれも守っていただけることを願うばかりです。

また、最近では少なくなってきましたが、ソフトに8K、16Kなどの容量が明記されていないものがあり、買い求めたあとでお客様のMSXパソコンでは作動しない。ということが判明し、苦情を持ちこめられたことがありました。

お客様の質問には、できる限りこたえるよう努力していますが、こたえるにこたえられないこともある、ということをおわかりいただきたいと思います。

困ったオカーサン

緑川ヒロユキ

☆編集長/田口旬一☆編集/平井敏☆表紙イラスト/勝川克志☆マンガ/古川一朗、さとうたかし、緑川ヒロユキ、いわみせいじ☆イラスト/野沢朗☆デザイン/飯島栄二☆版下/アップル☆写植/小倉ゲン事務所☆編集協力/小池あきら、小宮紳一☆印刷/大日本印刷

エムエスエックスマガジン第5巻第9号通巻46号昭和62年9月1日発行（毎月1回1日発行） 昭和59年2月6日第3種郵便物認可